

# DOOM



id  
SOFTWARE



**FATE ES UNA CREACIÓN DE  
ROB DONOGHUE Y FRED HICKS**

**Fate Core**

Copyright © 2013 Evil Hat Productions, LLC.

Todos los derechos reservados.

Fate Básico Copyright © 2015 Nosolorol, S.L. por la edición en castellano.

Todos los derechos reservados.

[www.nosolorol.com](http://www.nosolorol.com)

El texto de *Fate Básico* está disponible bajo una licencia Open Gaming License y una licencia Creative Commons Attribution. Para más detalles acerca de los términos y requisitos de estas licencias, visita

[www.evilhat.com](http://www.evilhat.com) o [www.faterpg.com](http://www.faterpg.com).

**DOOM ES UNA MARCA REGISTRADA DE  
ID SOFTWARE**

Copyright © 1993 ID Software Inc.

# ILUSTRACIÓN DE LA PORTADA

## DON PUNCHATZ

Todos los derechos reservados.

## INDICE

---

La historia hasta el momento	3
Creando tu marine	5
Concepto principal	5
Habilidades	7
Regla opcional: Estrés de combate	8
Combate	11
Armamento	11
Armaduras	15
Regla opcional: Localización de impacto	15
Equipo	17
Los enemigos	19
Comenzando la misión	27
Nivel 1 - Hangar	27
Nivel 2 - Generador	32
Nivel 3 - Laboratorio	36
Nivel 4 - Infierno	41
Más aventuras	45

## ADAPTACIÓN OBRA DE

# EL GUARDIÁN DE LOS ARCANOS

[elguardiandelosarcanos.blogspot.com](http://elguardiandelosarcanos.blogspot.com)

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons  
NoComercial - CompartirIgual (by-nc-sa) 4.0 Internacional.  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



# LA HISTORIA HASTA EL MOMENTO

Sois marines espaciales, unos de los mejores de la Tierra, endurecidos con el combate y entrenados para la acción. Hace tres años fuisteis transferidos a Marte, hogar de la Union Aerospace Corporation (Corporación de la Unión Aeroespacial). La UAC es un conglomerado multi-planetario con instalaciones para residuos radioactivos tanto en Marte como en sus dos lunas, Phobos y Deimos. Sin actividad en 50 millones de millas vuestro día consiste en tragar polvo y ver cintas restringidas en la sala de grabación.

En los cuatro últimos años el ejército, del que UAC es el mayor suministrador, ha utilizado las remotas instalaciones en Phobos y Deimos para desarrollar varios proyectos secretos incluyendo la investigación en el viaje espacial inter-dimensional. Hasta ahora habían sido capaces de abrir portales entre Phobos y Deimos, arrojando algunos objetos por uno y observando cómo salían por el otro. Sin embargo, recientemente, los portales se han vuelto peligrosamente inestables. Los voluntarios del ejército que los han atravesado han desaparecido o se han vuelto irremediablemente locos – babeando incoherencias, atacando a cualquier cosa viva y finalmente sufriendo una muerte explosiva. Reunir torsos con cabezas se ha convertido en un trabajo a tiempo completo. Los últimos informes enviados sobre el estado hablan de un pequeño retraso, pero que todo se halla bajo control.



Esta es una adaptación fanmade realizada sobre el clásico juego de PC Doom para usar con FATE. Es necesario un manual de FATE Básico así como un juego de dados para poder usarlo. En este homenaje a DOOM se usan nombres, localizaciones y fondo de historia del mismo juego.

Hace pocas horas, Marte ha recibido un confuso mensaje desde Phobos. “Se requiere inmediatamente de apoyo militar. Algún mal fragmentado está saliendo de los portales. ¡Los sistemas se han vuelto locos!” El resto es incoherente. Poco después, Deimos simplemente desaparece de la vista. Desde entonces todos los intentos por establecer conexión con alguna de las lunas han sido infructuosos.

Tú y tus compañeros, la única tropa de combate en 50 millones de millas, sois enviados apresuradamente a Phobos. Se os ordena asegurar el perímetro de la base mientras el resto de la tropa se interna dentro. Durante varias horas tu radio capta los sonidos de combate: disparos, hombres lanzando órdenes, gritos, huesos rompiéndose, y finalmente, silencio. Parece que tus compañeros han muerto.

## **Depende de vosotros**

La situación no pinta bien. Jamás habíais salido del planeta solos. Además todas las armas pesadas fueron cogidas, os han dejado solo con una pistola. Si solo pudierais poner vuestras manos en un rifle de plasma o en una ametralladora podríais llevaros a unos cuantos por delante. Lo que sea que ha acabado con vuestra tropa se merece un par de perdigonazos entre ceja y ceja. Aseguráis vuestro equipo y abandonáis la capsula de aterrizaje, deseando encontrar más capacidad de fuego dentro de la estación.

Mientras atravesáis la entrada principal de la base os llegan gruñidos como de un animal rebotando por los distantes corredores. Saben que estáis aquí. Ya no hay vuelta atrás.

# CREANDO TU MARINE

---

La creación de personajes es la misma que la detallada en FATE Básico (pag. 29 y siguientes). Ahora bien, añadiremos unas cuantas notas distintivas características del juego.

## CONCEPTO PRINCIPAL

Nuestros personajes son marines entrenados y preparados para entrar en el combate, aunque para diferenciarlos y crear más posibilidades de personalización en nuestra partida vamos a señalar varias opciones.

### MARINE: SOLDADO

Eres un soldado, has sido entrenado para soportar los horrores de la guerra. Conoces todo tipo de armas y estás habituado en ellas. Cuando usas **Saber** reconoces estrategias militares, movimientos de tropa y escaramuzas.

### MÉDICO DE BATALLA

Has recibido entrenamiento para curar y sanar heridas de combate y actuar en las peores situaciones. Cuando usas **Saber** empleas tu conocimiento en primeros auxilios, tratando las consecuencias que hayan sufrido tus compañeros. Lamentablemente no has tenido suficiente tiempo para practicar con todo el armamento, solo conoces el uso de pistolas, escopetas y ametralladoras. **Disparar** con cualquier otra arma puede ser forzado en tu contra como una complicación.

## PRIMEROS AUXILIOS

Cuando un médico usa **Saber** para tratar las consecuencias de un compañero debe hacer una tirada contra un número objetivo basado en la herida (para tratarse a sí mismo deberá aumentar la escala de dificultad en +2); para una consecuencia leve será de Bueno (+2), si lo logra, pasará a anotarse como “*tratada*” y se eliminará tras la siguiente escena. Una consecuencia moderada tendrá una dificultad Enorme (+4) y una vez que se pase la tirada se le añadirá “*en tratamiento*” y se podrá borrar después de una partida entera (si estás a la mitad, la podrás borrar a la mitad de la siguiente). Una consecuencia grave requiere de una tirada contra un número objetivo Fantástico (+6), entonces se escribirá “*en tratamiento*” a continuación, pero tendrás que esperar una aventura entera después del tratamiento para poder eliminarla. De todos modos, ninguna consecuencia debería ser eliminada sin haber sido invocada por el director de juego al menos una vez.

## EXPERTO INFORMÁTICO

Eres un experto en la ciberguerra, tu territorio son las computadoras y los elementos tecnológicos. Cuando usas **Saber** puedes manipular computadoras, abrir puertas con cierres informáticos y saltarte cortafuegos. Al igual que el médico de batalla solo conoces el uso de pistolas, escopetas y ametralladoras. **Disparar** con cualquier otra arma puede ser forzado en tu contra como una complicación.

# HABILIDADES

La lista de habilidades de FATE Básico (pag. 97), con las especialidades de **Saber** descritas en la creación de marines.

Solo haremos un pequeño inciso en **Disparar**, habilidad que en una adaptación de un shooter como es esta reúne mayor importancia. En la descripción del armamento disponible a lo largo del juego encontraremos varias armas pesadas como el lanzacohetes, el rifle de plasma o el BFG 9000s. Para no tener que crear otra habilidad distinta, la complicación "*Arma pesada*" se podrá resolver como una proeza:

- **Artillero.** Como he sido entrenado en artillería ignoro las complicaciones del armamento considerado como "*Arma pesada*".

Esta proeza no anula el aspecto de medico de batalla o experto informático y su falta de entrenamiento con determinadas armas.

Otras proezas interesantes para emplear en el juego podrían ser:

- **Francotirador.** Como he sido entrenado como francotirador, cuando apunto a alguien que no es consciente de ser un objetivo y me encuentro alejado, ignoro los aspectos ambientales basados en la distancia.
- **Analista.** Puedo usar **Saber** (Informática) en vez de Percepción en zonas controladas por sistemas propiedad de la UAC.
- **Gatillo fácil.** Cuando obtengo un éxito con estilo al usar **Disparar** puedo cambiar un impulso para realizar otro disparo extra con -2 aumentos al final del mismo turno.
- **Disparo apuntado.** Si gasto un punto de destino antes de **Disparar** puedo dirigirlo a la localización que declare, como "*Tiro en la pierna*". Si tengo éxito, el objetivo se anotará ese aspecto temporal como una consecuencia además del daño que le cause.



## REGLA OPCIONAL: ESTRÉS DE COMBATE

Los marines se van a ver sumergidos en una situación sacada de la peor de sus pesadillas. Las puertas del infierno se han abierto y toda una miríada de seres inconcebibles las han atravesado. No es difícil pensar que todo ese estrés de combate pueda pasarles factura. En todo caso puedes pensar que tus marines son tipos curtidos y curados de espanto a los que les da igual que su enemigo tenga varios ojos, escupa fuego o tenga pezuñas, son solo objetivos que hay que eliminar, entonces no hagas caso a lo siguiente. Si no, para enfrentarnos al daño mental de los horrores infernales emplearemos nuestra **Voluntad**.

Normalmente ante situaciones escabrosas o de difícil comprensión se podrán perder casillas de estrés mental. Mediante una tirada de Voluntad se tratará de superar una dificultad fijada por la gravedad de la amenaza.


Tipo de situación	Escala de terror
Sorprendido al ver una matanza o al ver el fragmento de un cadáver.	Normal(+1)
Cadáver horriblemente destrozado o ante un suceso o ser imposible.	Buena(+2)
Ver morir a un amigo o compañero o ser testigo de la aparición de una criatura que no debería existir.	Grande(+3)
Presenciar acontecimiento extraño, macabro o infernal, que se escapa de la comprensión humana.	Enorme(+4) o más

La tirada marcará la posible pérdida de cordura en términos de casillas de estrés mental o el aspecto de locura temporal que podamos sufrir.

Ante esta tirada podemos tener cuatro resultados posibles:

- **Fallo.** Si fallamos la tirada nos apuntaremos como estrés mental el número de aumentos por el que hallamos fallado la tirada.

---

*Nuestro valeroso marine ha penetrado en el hangar encontrándose de frente con un rugiente Diablillo. El Director de juego le avisa que es una situación de terror Buena (+2) para su salud mental. El jugador, tiene una voluntad Normal (+1) y tira los cuatro dados obteniendo  para un total de Mediocre (0). Por tanto ha fallado la tirada por dos aumentos y se anota una cruz en su casilla 2 de estrés mental.*

---

- **Empate.** En este caso no nos apuntaremos estrés mental pero el Director de Juego podrá crear un aspecto temporal, que durará hasta el final de la escena, del tipo “Catatónico”, “En estado de fuga” o “Histérico”.
- **Éxito.** No habrá pérdida de estrés mental ni asumiremos aspecto temporal alguno. Nuestra mente ha sido lo suficientemente fuerte como para superar y asimilar el terror que se nos presente.
- **Éxito con estilo.** Si superamos la tirada, por al menos tres aumentos, podremos cambiar uno de ellos por un impulso de invocación gratuita que nos sea beneficioso. Hemos tenido una revelación que nos ayudará a enfrentarnos a la amenaza en nuestro siguiente turno.

Las consecuencias derivadas del estrés mental se anotarán en relación con el incidente sufrido.

- **Consecuencias leves:** puede ser un tic, una bajada de tensión o un temblor localizado.
- **Consecuencias moderadas:** pasaríamos a estados de paranoia, temblores incontrolables o ausencia total.

- **Consecuencias graves:** en este caso deberíamos anotarnos una fobia relacionada directamente con el suceso que ha provocado la pérdida.

Las casillas de estrés mental se podrán ir borrando cuando hayas tenido tiempo para descansar y reflexionar lejos del peligro. Podrías recurrir a tu fe, a tu creencia en la ciencia o a recurrir a alguien con quien mantengas un vínculo de afinidad. En cuanto a las consecuencias se pueden ir reduciendo mediante la proeza Psicólogo para **Empatía** (FATE Básico pag. 107) durante la partida, o recurriendo al tratamiento de un especialista. Se hará una tirada de Saber por parte del PJ o PNJ con la profesión/aspecto principal de psicólogo o psicoanalista. La dificultad de la misma se basará en el valor de la consecuencia. Así, la dificultad para una consecuencia leve será de Buena (+2), para una moderada Enorme (+4) y para una grave es Fantástica (+6). Si estás tratando de curarte a ti mismo aumenta la dificultad en dos niveles.

Al tener éxito podrás cambiarle el nombre a la consecuencia para indicar que te estás recuperando. Y después solo queda esperar:

- Una consecuencia leve se podrá borrar tras una escena entera tras el éxito en el tratamiento.
- Una consecuencia moderada requerirá de una partida entera tras la recuperación.
- Para una consecuencia grave habrá que esperar una aventura entera después de ser tratada con éxito.

**Recuperación mediante Hitos.** Al alcanzar determinados hitos prefijados en la partida podrás ir empleando estos para recuperarte en vez de hacer avanzar al personaje. Hito significativo: puedes cambiar el nombre a las consecuencias moderadas y comenzar a recuperarte. Hito relevante: si tienes consecuencias graves puedes cambiarlas el nombre y comenzar a recuperarte, presumiendo que no lo hayas hecho ya. Hito trascendente: lo mismo que antes con consecuencias extremas.

# COMBATE

El combate en DOOM FATE es una premisa imprescindible y que requiere de su apartado en particular. En principio se hará uso de las reglas contenidas en el libro de reglas incorporando un listado de armas y armaduras al estilo del descrito en FATE Básico pag. 277.

## ARMAMENTO

Nombre	Daño	Notas
Motosierra	Arma:2	Ruidosa
Pistola	Arma:1	
Escopeta	Arma:2	
Ametralladora	Arma:2	Fuego automático
Lanzacohetes	Arma:4	Arma pesada, munición explosiva.
Rifle de plasma	Arma:3	Arma pesada, perforante:2
BFG 9000s	Arma:6	Arma pesada, munición explosiva, perforante:2

Las armas se describen por un código de daño que se añadirá como impulsos a una tirada de **Disparar** realizada con éxito para calcular el estrés causado. Además, en las notas, se incluyen características particulares que caracterizan cada arma.



- **Ruidosa.** Se puede invocar como una complicación cuando se pretenda usar **Sigilo** o para desencadenar emboscadas.
- **Fuego automático.** Se puede atacar a la vez a múltiples objetivos dentro de la misma zona, dividiendo tu ataque entre tantos blancos como quieras. Se puede forzar para sobrecalentar el arma o para quedarte sin munición.
- **Arma pesada.** Ver proeza Artillero en este libreto, pag. 7

---

*La situación de nuestro héroe se complica cuando se encuentra de frente con 3 Zombis. Decidido a acabar con ellos rápidamente aprieta el gatillo de su ametralladora y suelta una lluvia de balas. El marine tiene Disparar Grande (+3) y su tirada es **+++** lo que da un total de Excelente (+5) que decide dividir en +2, +2 y +1 entre los 3 blancos. El Director de juego tira por el primer zombie **++** que sumado a su Atletismo Normal (+1) no le basta y recibe un punto de estrés por el ataque más 2 aumentos por la ametralladora. Por el segundo saca **+** para una suma de Malo (-1), tres puntos por el disparo mas dos aumentos por el arma. El tercero tiene más suerte y logra **+++** Normal (+1) que sumado a su atletismo Normal (+1) le sirve para esquivar el ataque.*

---

- **Munición explosiva.** El ataque realizado con este tipo de arma afectará por igual a todos los que se encuentren dentro de la misma zona. Se aplicará la misma tirada de ataque, sin dividir entre objetivos, y cada uno de los afectados deberá realizar su tirada para esquivar (**Atletismo**).
- **Perforante.** Este tipo de arma tiene una capacidad de penetración mayor de lo normal anulando tantos puntos de Armadura que se fueran a restar en la defensa como se indique.

---

*Nuestro marine ha realizado una tirada de ataque con éxito contra un Cacodemon, obteniendo 3 aumentos a los que añadimos 3 más por usar un rifle de plasma para un total de 6. El Demonio tiene Armadura:2 por piel dura, que reduciría el ataque a 4, pero como el rifle de plasma tiene la cualidad perforante:2, se anulan hasta dos puntos de armadura y el daño asciende a 6 en total.*

---

## **Munición y recarga**

En cuanto a la munición no obligaremos a los jugadores a llevar la cuenta de los disparos y balas que han realizado. Para simplificar el juego daremos por hecho que los personajes van recolectando suplidos a la par que avanzan por los diferentes niveles. Aunque el aspecto “Fuego automático” de determinadas armas puede ser forzado para dejar sin munición a los personajes en situaciones particulares para dotar de mayor tensión a la escena.

---

*Volvamos al marine que empleó su ametralladora contra tres objetivos provocando una lluvia de balas con la que consiguió abatir a dos, quedando solo uno en pie.*

***Director de Juego.** Después de esa ráfaga en fuego automático voy a forzar la complicación “Sin munición” de tu arma. Si lo aceptas consigues un punto de destino.*

***Jugador.** Uhmmm, creo que no, aún queda uno en pie y prefiero no arriesgarme. No acepto la complicación ni el punto de destino y te entrego uno mío para evitarlo.*

***Director de Juego.** Perfecto. Tu ametralladora deja de escupir balas mientras observas como el último enemigo se dirige hacia ti. Comienzas a registrar los múltiples bolsillos de tu traje de batalla y tras unos momentos de agobio palpas un nuevo cargador. La ametralladora vuelve a estar operativa y tú preparado para otra ronda.*

---

## Zonas y explosivos

FATE no es un juego de miniaturas ni representación táctica de las escenas, pero hay que tener en cuenta la situación de los personajes para conocer en qué zona se encuentra, qué le puede afectar estando allí y a cuánta distancia puede disparar.

El aspecto del entorno “*larga distancia*” solo se podrá forzar como complicación cuando el personaje intente acertar a un objetivo que se encuentre dos zonas más allá de su posición. Disparar a un blanco en su zona, o en la zona adyacente no supone ningún reto para nuestros marines. Y recuerda que la “*larga distancia*” puede ser ignorado mediante la proeza “*Francotirador*”. En cuanto a “*Bocajarro*” solo podrá ser invocado por un jugador cuando se de la situación, aceptada por los jugadores y Director de juego, o se

haya creado la ventaja al acercarse al enemigo empleando **Atletismo**.

En algunas habitaciones de la estación se añadirá el aspecto o complicación “*Barriles inflamables*”, a los que se puede acertar tal y como sucedía en el juego, pudiendo forzarlo para generar una explosión en la zona de cinco aumentos.

Las armas que empleen munición explosiva afectarán a todo aquél que se encuentre en la misma zona, por lo que es conveniente tener suficiente distancia de disparo para mandarlo a la zona adyacente a la nuestra.

---

*El personaje ha fallado un disparo en una habitación llena de “Barriles inflamables” por lo que el Director de juego fuerza esa complicación, dándole un punto de destino. El personaje realiza una tirada de Atletismo para alejarse buscando algún tipo de cobertura. Consigue tres éxitos en su esquivo, con lo que reduce los cinco aumentos de la explosión a dos puntos de daño. Parece que no ha sido lo suficientemente rápido*

---

## ARMADURAS

Nombre	Protección	Notas
Armadura de seguridad	Armadura:2	Cuerpo entero
Armadura de combate	Armadura:4	Cuerpo entero

Aunque se muestra la armadura completa en la tabla superior, también se pueden ir encontrando piezas sueltas (para el torso, los brazos, o cascos) durante nuestro periplo por el lugar de combate.

## REGLA OPCIONAL: LOCALIZACIÓN DE IMPACTO

Junto al libreto de adaptación, en el mismo blog, se pueden encontrar hojas de personaje que incluyen esta regla opcional. Puesto que nos vamos a meter de lleno en un shooter sangriento, el incluir una serie de reglas opcionales que ayuden a incrementar la sensación de daño y peligro es algo que no podíamos ignorar.

Cuando un enemigo nos impacte y cause daño, deberemos volver a lanzar los dados y consultar la localización.

4D	Localización
+4	Cabeza
+3	Pierna derecha
+2	Brazo derecho
+1	Abdomen
0	Pecho
-1	Abdomen
-2	Brazo izquierdo
-3	Pierna izquierda
-4	Cabeza



Al localizar el impacto resulta más sencillo describir las consecuencias que suframos, ayudando a dar mayor realismo al tipo de combate en que nos vamos a ver envueltos.

LOCALIZACIÓN	
	4 Cabeza
	0 Pecho
	+2 Brazo derecho
	-2 Brazo izquierdo
	1 Abdomen
	+3 Pierna derecha
	-3 Pierna izquierda

## Armaduras inservibles

Empleando un punto de destino, tras recibir una consecuencia (del tipo que sea) en una localización determinada podremos reducirla en un grado (de grave a moderada, de moderada a leve, o hacer desaparecer una leve) a cambio de que la parte de armadura en que ha impactado el ataque pase a estado “*Inservible*” o “*Roto*”. De este modo permitimos que esa zona de la armadura se lleve la peor parte del daño, perdiendo su protección para ulteriores impactos. El casco, el peto o las protecciones de un brazo, al pasar a “*Roto*” o “*Inservible*” dejarán de servir para reducir los aumentos de un ataque, perdiendo totalmente la protección que antes nos otorgaban.

## Disparos apuntados

Se puede disparar a una localización determinada declarándolo antes de tirar los dados. Solo se logrará mediante un éxito con estilo; un éxito normal se asumirá como un fallo, en este caso.

# EQUIPO

---

A lo largo del descenso al infierno de la base de Phobos nos iremos encontrando con diversos ítems que nos ayudarán en nuestra misión. Estos son algunos de los que hemos visto en el videojuego, pero siéntete libre de añadir los que te parezcan.

- **Stimpacks.** Una inyección de enzimas estimulantes que te ayuda a superar el daño. Su aplicación reduce inmediatamente una consecuencia grave a moderada, moderada a leve o hace desaparecer una leve al final de la siguiente escena.
- **Medikits.** Paquetes médicos que incorporan vendas, antitoxinas y otros elementos para ayudarte a superar consecuencias. El empleo de uno de estos kits hace pasar automáticamente una (solo una) consecuencia elegida a anotarse “*en tratamiento*” o “*tratada*”, como si ya se hubiese superado una tirada de Saber(Primeros auxilios). Ver reglas para Primeros auxilios en pag. 6.
- **Traje antirradiación.** Un traje que elimina la complicación “*Zona radiactiva*” y el daño que provoca al internarse en ella.
- **Packs de Berserk.** Un torrente de adrenalina directo a los músculos y terminaciones nerviosas que te lleva a un estado de euforia. Su uso elimina inmediatamente todas las casillas de estrés tachadas así como ignorar cualquier consecuencia que hayamos sufrido sin tener que emplear puntos de destino. También aumenta en cuatro aumentos (+4) tu Físico y Pelear durante una escena, pero empeora tu Disparar en dos aumentos (-2). Después se pase el efecto quedaremos con el estado temporal “*Cansado*” durante la escena posterior.

**Zona radiactiva.** La base de Phobos ha sido fuertemente atacada y hay zonas en las que peligra la vida humana. Permanecer en ella supone un daño de 2 aumentos sin derecho a tirada. También se puede forzar durante un combate al entrar por error o al ser empujado.

**Sin iluminación.** En las zonas en que falle el sistema de luz eléctrica se puede forzar el aspecto “*Sin iluminación*”, esto no significa un penalizador al combate o acciones que llevemos en su interior. Se da por hecho que los marines están preparados para operar en cualquier situación, pero es un elemento a emplear para aumentar la tensión en una escena. Entregando un punto de destino a un jugador en particular podemos generar problemas y perjuicios que nos ayuden a incrementar la sensación de peligro en que están envueltos.

### **Visores nocturnos.**

En las zonas donde se incluya el aspecto “*Sin iluminación*” permitirá ignorar su invocación o forzado en tu contra.

### **Pociones de salud.**

Su ingestión te provee de un pequeño alivio para tu salud. Al usarlos elimina todas las casillas de

estrés físico que tengas tachadas en el momento. Son perfectas para usar durante el combate. No tienen ningún efecto sobre las consecuencias.

- **Armadura espiritual.** Un pequeño amuleto que te otorga un punto de armadura extra en cualquier localización. De un solo uso, una vez restado de un ataque se agota. Pueden acumularse.
- **Esferas del alma.** Una esfera que contiene un enorme poder de recuperación. Al entrar en su contacto elimina todos los puntos de estrés sufridos, así como todas las consecuencias. El personaje que entre en su contacto quedará nuevito. De un solo uso y para un solo personaje.
- **Artefacto borroso.** Otro extraño orbe que al ser tocado vuelve borroso al personaje, creando la ventaja “*Borroso*” de invocación gratuita por el jugador durante la siguiente escena, tantas veces como quiera.
- **Artefacto de invulnerabilidad.** Producto de la anomalía en la que os habéis sumergido, que vuelve invulnerable a un único personaje durante toda una escena. Ignora todo el daño físico, pero no el mental.

# LOS ENEMIGOS

## ANTIGUOS HUMANOS: ZOMBIS

Unos cuantos días atrás, probablemente, compartías historias con uno de estos tipos. Ahora es el momento de compartir algo de plomo con sus cabezas.



**Aspectos:** Cerebros, iqueremos cerebros! Lentitos

**Habilidades:** Pelear Bueno (+2),  
Atletismo y Disparar Normal (+1)

**Estrés físico:** 1 ☐

**Armas:** Pistola Arma:1

## ANTIGUOS HUMANOS: SARGENTOS

Lo mismo que los zombis, pero más malos y duros. Estas escopetas andantes te pueden hacer unos cuantos agujeros extra si no tienes cuidado.



Aspectos: Cerebros, iqueremos cerebros! Lentitos

Habilidades: Disparar y Atletismo Bueno (+2),  
Percepción y Pelear Normal (+1)

Estrés físico: 1 ☐ 2 ☐

Armas: Escopeta Arma:2

## DIABLILLOS

Creías que los diablillos eran pequeños seres adorables en trajecitos rojos ¿De dónde han salido estos bastardos marrones? Escupen bolas de fuego y son duros de pelar.



**Aspectos:** Entidad infernal. Furia ciega. ¡Está que arde!

**Habilidades:** Disparar y Atletismo Bueno (+2), Físico, Percepción y Pelear Normal (+1)

**Estrés físico:** 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐

**Armas:** Bola de fuego Arma:2, Garras y pinchos Arma:1

**Armadura:** Piel dura Armadura:1

## DEMONIOS

Una especie de gorilas afeitados, pero con cuernos, gran cabeza, montones de dientes y son duros de matar. No te acerques demasiado o te arrancarán la cabeza.



**Aspectos:** Entidad infernal. Furia ciega. Fuerza colosal

**Habilidades:** Físico Grande (+3), Pelea Bueno (+2) y Atletismo Normal (+1)

**Estrés físico:** 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐

Consecuencia leve

**Armas:** Garras y Cuernos Arma:2

**Armadura:** Piel dura Armadura:1

**Proezas:** **Embestida.** Una vez por escena puede embestir a un enemigo usando Físico en vez de Pelea.

## ESPECTROS

Genial. Justo lo que necesitabas. Un monstruo invisible (cerca).



**Aspectos:** Entidad infernal. Furia ciega. Invisible

**Habilidades:** Físico Grande (+3), Pelea Bueno (+2) y Atletismo Normal (+1)

**Estrés físico:** 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐

Consecuencia leve

**Armas:** Garras y Cuernos Arma:2

**Armadura:** Piel dura Armadura:1

**Proeza:** Embestida. Una vez por escena puede embestir a un enemigo usando Físico en vez de Pelea.



## ALMAS PERDIDAS

No hablan. Son duros. Vuelan. Están en llamas. Y ya he dicho bastante.



**Aspectos:** Entidad infernal. Silenciosos. Voladores. Etéreos

**Habilidades:** Disparar Grande (+3), Atletismo Bueno (+2) y Sigilo Normal (+1)

**Estrés físico:** 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐  
Consecuencia leve

**Armas:** Inmolación Arma:2

**Armadura:** Al estar en llamas causan dos puntos de daño por quemaduras a cualquier ataque cuerpo a cuerpo realizado en su contra.

**Proeza:** **Acometida.** Su ataque se basa en lanzarse contra el enemigo y abrasarlo usando Disparar.

## CACODEMON

Flotan por el aire, vomitan bolas de energía y se jactan de tener una boca grande como el infierno ¡Mucho cuidado con ellos!



- Aspectos:** Entidad infernal. Flotantes. Enormes
- Habilidades:** Disparar Grande (+3), Físico Bueno (+2) y Atletismo y Pelear Normal (+1)
- Estrés físico:** 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐
- Consecuencias leve y moderada
- Armas:** Bola de Energía Arma:3, Mordisco Arma:2
- Armadura:** Piel gomosa Armadura:2
- Proeza:** **Aplastamiento.** Gastando un punto de destino pueden lanzarse sobre un personaje, superando una tirada enfrentada de atletismo, causándole 5 aumentos de daño por aplastamiento.

## BARÓN DEL INFIERNO

Tan duros como un camión de basura y casi tan grandes, estos goliats son lo peor sobre dos patas desde el Tyrannosaurus rex.



**Aspectos:** Entidad infernal. Gigantescos. Brutales

**Habilidades:** Pelear Enorme (+4), Físico Grande (+3), Disparar Bueno (+2) y Atletismo Normal (+1)

**Estrés físico:** 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐

Consecuencias leve, moderada y grave

**Armas:** Bola de Energía Arma:4, Puños y patadas Arma:2

**Armadura:** Piel dura Armadura:2

**Proeza:** **Pisotón terrible.** Gastando un punto de destino pueden generar un temblor que afecte a todos los que estén en la zona con el aspecto temporal “*Desequilibrados*”.

# COMENZANDO LA MISIÓN

Pag. 3

Puedes leer a los jugadores la introducción que se incluye al inicio y titulada “*La historia hasta el momento*”. Los jugadores se hayan dentro de la cabina de la nave que los ha transportado a la superficie de Phobos. Han estado esperando noticias de sus compañeros durante demasiado tiempo y, al no tenerlas, deciden pasar a la acción. Es su momento deben armarse de valor, coger su equipo y penetrar en la base a la espera de lo que vayan a encontrarse. La misión está en sus manos.

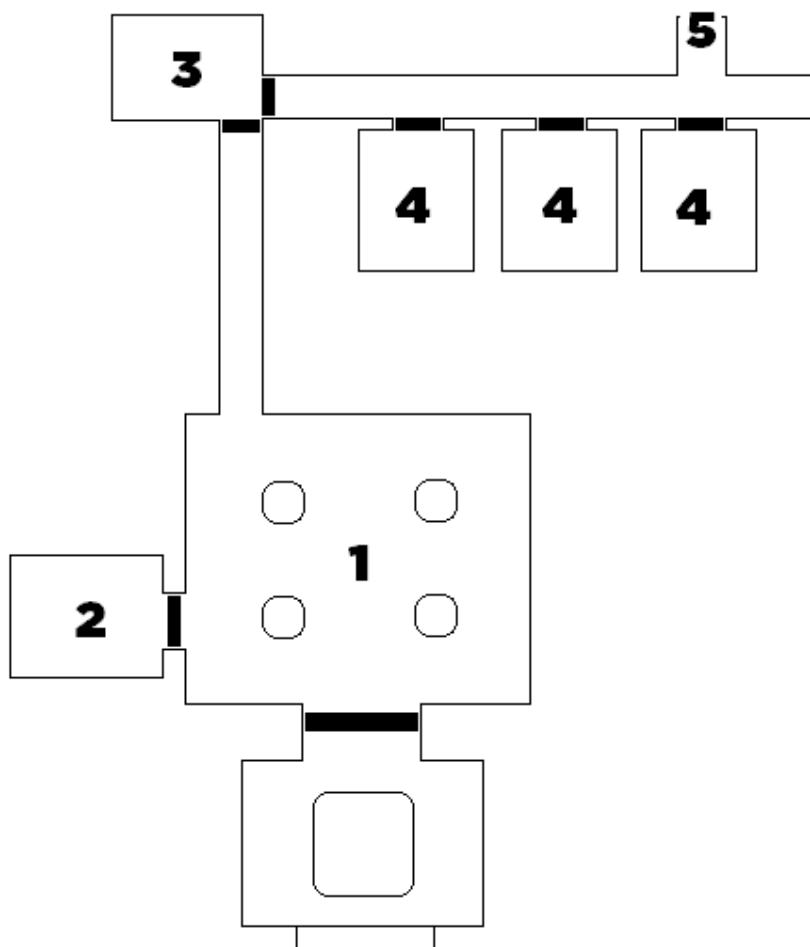
En el módulo de aterrizaje solo queda una pistola por cabeza y ninguna armadura. Nada más.

## NIVEL 1 - HANGAR

Los jugadores comienzan en la sala que se abre a la zona 1. El módulo de aterrizaje puede sacarles de aquí, activando el piloto automático les devolvería a la nave que orbita sobre ellos alrededor del satélite. Aunque eso es solo para cobardes.

### 1. (Aspectos: Ninguno)

Los marines abren el portón del hangar (no hace falta tirada) y penetran en una amplia estancia con cuatro columnas. Las paredes están manchadas de sangre y la zona parece devastada. Rastros de combate se muestran por doquier. En la esquina superior izquierda un grupo de figuras se encuentran de cuclillas y parece que estén ocupados con algo. Se trata de tres zombis que están devorando los restos que quedan de sus antiguos compañeros. Cuando entran los marines se paran y se giran para verles. Una malévola sonrisa decora su cara, mientras una mirada salida del mismísimo infierno les observa. No hay posibilidad de razonar. Es la hora de los tiros.



Los marines deberán acabar rápido con la amenaza porque en cuanto comience la acción se escuchará un enorme ruido de gente corriendo procedente del largo pasillo situado al norte. Un total de 16 zombis y un par de sargentos se aproximan a la carrera (calcula cuatro zombis por jugador). Para esta escena usa las reglas de combate de Trabajo en equipo del manual para los zombis.

## 2. (Aspectos: Ninguno)

Esta sala se encuentra con la puerta abierta. Cerrarla es complejo y requerirá de una tirada de Saber(Informática) a nivel Bueno(+2). Los jugadores pueden refugiarse aquí del ataque masivo, o echarle narices y atravesar el pasillo a base de tiros. Con una tirada de Percepción Grande(+3) pueden encontrar un rifle con munición, dos medikits y un stimpack. Si la tirada es de Investigar para tratar de buscar una salida, superando una dificultad Normal(+1) podrán encontrar una zona de la pared debilitada creando la ventaja de invocación gratuita *"Plancha mal fijada"*. Con una tirada de Físico Buena(+2) podrán liberarla y atravesar por fuera de la base hasta la zona 3.

### EL DOCTOR GUERARD

El buen y asustado Doctor Guerard no es lo que aparenta. Durante los experimentos que se han ido llevando a cabo se usó a sí mismo con conejillo de indias para atravesar los portales. Lo que encontró en el camino le hizo volverse totalmente loco. Los portales atajaban esta realidad creando una brecha que conectaba con otra dimensión. Una dimensión infernal. Allí, el doctor Guerard fue seducido por una entidad demoníaca que le animó a continuar y desarrollar su trabajo. Deseoso de conseguir todo el poder prometido forzó al máximo la capacidad de los portales, hasta tal punto que el generador de la base colapsó. Todas las estancias se llenaron de criaturas y aberraciones, demasiado salvajes como para arriesgarse a salir de su refugio. Ahora, necesita que alguien atraviese el complejo y llegué al núcleo para reiniciar el sistema que controla la energía y lograr, así, la fusión de este mundo con la dimensión infernal.

Mientras se encuentran aquí, al marine que se halla conectado al sistema para tratar de cerrar la puerta le entrará una llamada procedente del interior de la base. El doctor Guerard, uno de científicos jefes de la base se encuentra aislado en el laboratorio. Logró encerrarse cuando todo se volvió loco. Pero necesita que activéis de nuevo el generador principal de la base para tomar el control y encerrar a todas las criaturas. El doctor se muestra nervioso, con una tirada Mediocre(0) de Empatía se darán cuenta del terrible estado de nervios en el que está, casi al borde de la locura. Si le preguntan qué ha ocurrido no sabrá muy bien qué contestar, diciendo cosas incoherentes a la par que habla entre dientes. Los zombis con los que se han encontrado son marines que participaron en los experimentos del portal. Todo pareció ir bien al principio, pero hubo cambios profundos, muy por debajo de la superficie, cuando atravesaron el portal. Guerard no revelará qué es el culpable del suceso, pero si avisará a los personajes de que hay mayores terrores que los que han visto y que tratará de prestarles ayuda desde el laboratorio, pero que es imprescindible que lleguen al núcleo central y reinicien el generador.

### **3. (Aspectos: Ninguno)**

Pequeña garita para los guardias que controlan el tráfico de mercancías procedente de las naves que llegan al hangar. Se puede alcanzar atravesando el pasillo a base de plomo, o atajando por fuera de la base desde la **zona 2**. Las puertas que conducen a sus dos salidas se encuentran abiertas y es necesario una tirada de Saber(Informática) a nivel Normal(+1) para cerrarlas (una tirada por cada puerta). Si los jugadores no han contactado con el doctor Guerard en la **zona 2** lo harán aquí. Con una tirada de Percepción a nivel Bueno(+2) se pueden encontrar un par de armaduras de seguridad de talla universal y un visor nocturno. Mediante una tirada de Investigar Normal(+1) se encontrará el enchufe al terminal del personal de la base. Buscando con Saber(Informática) se encuentran un trozo de archivo inquietante.

>>>>> file >>>>>>>>> 001 >>>>>>>>>

De: Kronos

Mi revelación ha supuesto un hito en mi vida. El descubrimiento de un poder que va más allá de cualquier expectativa humana, del raciocinio de una mente científica o de las debilidades de la fe, ésta es una frontera que debe ser cruzada. No importa el coste ni los sacrificios. /.../

Si se le pregunta al doctor por este tal Kronos, afirmará desconocer quién es. Mediante una tirada de Empatía a nivel Enorme(+4) los jugadores se darán cuenta de que no dice toda la verdad.

**El Doctor  
Guerard es  
Kronos**

#### **4. (Aspectos: Barriles inflamables)**

Se trata de pequeños almacenes en los que se guardan las mercancías que o bien llegan o van a salir de la base. Puedes usar la tabla de encuentros aleatorios

4D	Encuentros aleatorios
+4	2 Diablillos
+3	3 Zombis y un sargento
+2	1 Diablillo
+1	3 Zombis
0	Nadie
-1	3 Zombis
-2	1 Diablillo
-3	3 Zombis y un sargento
-4	2 Diablillos

Con tiradas de Percepción a nivel Grande(+3) pueden encontrar:



4D	Equipo
+4	Una ametralladora
+3	Una armadura de seguridad
+2	Un stimpack
+1	Un par de pociones de salud
0	Nada
-1	Un par de pistolas y munición
-2	Una armadura espiritual
-3	Una armadura de seguridad
-4	Una ametralladora

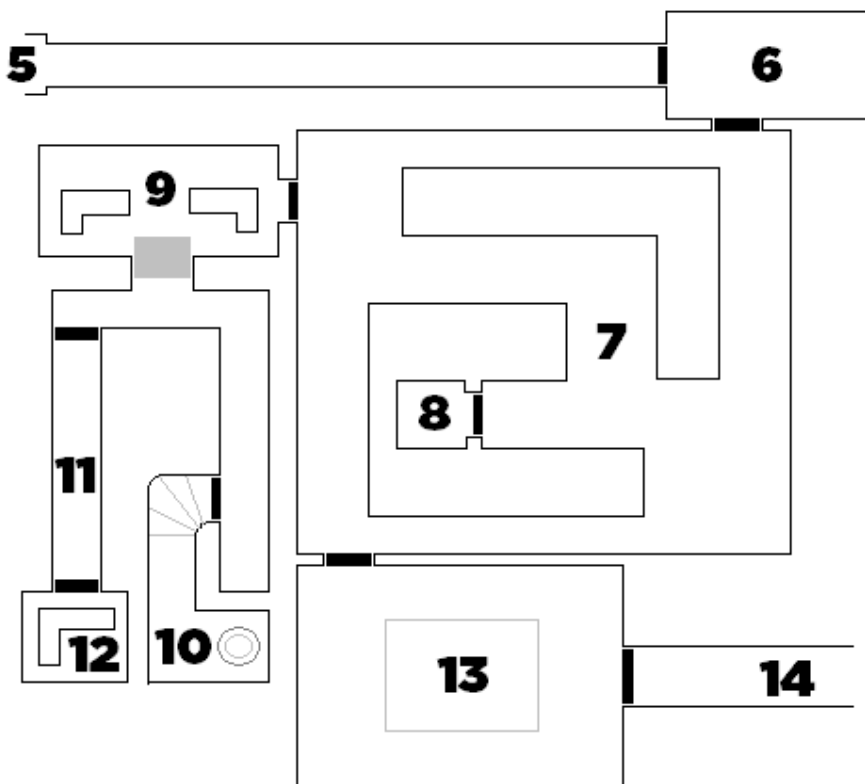
**5.** Estamos ante una pasarela que conduce al **Nivel 2** de la base.

## NIVEL 2 - GENERADOR

### **6. (Aspectos:** Sin iluminación)

Tras atravesar la larga pasarela se llega a un portón que aunque está cerrado puede abrirse manualmente sin problemas. La habitación a la que se llega está en el mismo estado que lo visto hasta ahora. Los signos del combate se hacen evidentes. Todo está revuelto y carece de interés. Cuando los marines entren en la habitación se activará un sensor de movimiento abriendo la compuerta que conduce a la **zona 7** y dejando pasar las criaturas que vagan por esa zona a ésta. Además la activación del sensor conduce a un fallo generalizado del sistema que deja sin iluminación ambas zonas

2D	Encuentros aleatorios
+2	Un Cacodemon
+1	Dos Demonios
0	Tres Diablillos
-1	Un Espectro
-2	Dos Almas Perdidas



## 7. (Aspectos: Sin iluminación, Barriles inflamables)

Esta zona es un pequeño laberinto destinado a confundir a los marines. Si juntamos el diseño además de la falta de iluminación y añadimos los barriles inflamables, debería suponer un reto el alcanzar la salida. Hemos de suponer que esta sala es amplia y ocupa fácilmente tres zonas, por lo que para llegar de un extremo al otro se tendrán que hacer varias tiradas en la tabla de encuentros aleatorios. La iluminación no se puede solucionar. Encontramos una habitación secreta que conduce a la **zona 8**, necesaria tirada de Investigar Grande (+3) y dos compuertas de salida una a la **zona 9**, abierta, y otra a la **zona 13** que requiere de una llave roja (y que está escondida en la **zona 10**)

## **8. (Aspectos: Puerta secreta)**

Un pequeño nicho secreto que requiere de una tirada de Investigar Grande (+3) para encontrarla. Se accede a una pequeña estancia en la que encontramos un cadáver de un técnico que trataba de conectarse al sistema, pero que falleció antes de lograrlo. Fue una muerte natural al no poder soportar el estrés de todo lo que le rodeaba. El cadáver va vestido con un traje anti radiación en perfectas condiciones, solo hay que tener el estómago para quitárselo. Si uno de los marines se conecta al terminal con una tirada de Saber (Informática) Buena (+2) consigue descargarse el mapa completo de este nivel, con todas sus zonas al descubierto.

## **9. (Aspectos: Ninguno)**

Cerrar la puerta para impedir que las criaturas errantes de la zona 7 entren es una tirada de Saber (Informática) Normal (+1) o de Mecánica Buena (+2) para atrancarla manualmente. En esta estancia solo hay un par de columnas y una plataforma que sobresale del suelo. Con una tirada de Percepción Grande (+3) se puede dar cuenta de que se trata de un montacargas que baja a un piso inferior. El montacargas se activa automáticamente cuando alguien se ponga encima.

## **10. (Aspectos: Puerta secreta)**

Esta habitación secreta solo se puede encontrar con una tirada de Investigar Enorme (+4). Si los marines han encontrado el mapa de la base en la **zona 8**, tendrán la invocación gratuita "*Mapa del nivel 2*" para superar la tirada. Bajando las escaleras se encontrarán ante una gran columna que sube hasta el techo. Con una tirada de Percepción Buena (+2) comprenderán que es un mecanismo que puede extenderse hacia arriba o comprimirse hasta el suelo. Mediante una tirada de Mecánica Enorme (+4) o de Saber (Informática) Buena (+2) podrán activarlo y la columna descenderá dejando ante ellos una tarjeta de color rojo que abre la compuerta hacia la **zona 13**.

## 11. (Aspectos: Trampa: zona radioactiva)

La puerta de entrada y de salida se encuentran abiertas. Pero nada más entrar se cerrarán ambas dejando a los marines atrapados en su interior. Luces rojas comenzarán a destellar por doquier y un chirriante sonido de alarma avisando de intrusos. A la par el suelo comenzará a anegarse de un brillante fluido radioactivo que causará dos puntos de estrés, sin derecho a tirada de resistencia, cada turno que se permanezca en él. Vestirse con un traje anti radiación anula el daño, pero tratar de vestirse a toda prisa requiere de una tirada de Atletismo Buena (+2). Saltarse el sistema de seguridad requiere de una tirada de Saber (Informática) Grande (+3).

Si los marines no fueran capaces de desactivar el sistema de seguridad por sí solos puede aparecer el doctor Guerard, que desde su escondite logrará apagarlo aunque tardará tres turnos completos. Es la última vez que recibirán su ayuda, pues una vez que reactiven el generador ya no les serán útiles.

## 12. (Aspectos: Ninguno)

Al fin se alcanza el sistema principal que controla el generador. Se requiere de un reinicio forzado así como un par de arreglos físicos no demasiado complicados. Con una tirada de Mecánica Buena (+2) y Saber (Informática) Normal (+1) el generador volverá a estar operativo. Momento en el cuál se pierde toda comunicación con el doctor, que se muestra cada vez más nervioso, eso dice él, pero con una tirada de Empatía Grande (+3) se podrá notar que lo que le domina es el ansia y que su voz denota un punto de locura.

Cuando se reinicie el sistema se podrá descargar otro archivo que llamará la atención al experto informático ya que vuelve a mencionar al enigmático Kronos.

>>>>> file >>>>>>>>> 002 >>>>>>>>>

De: Kronos

/.../ Mi paso por el portal me ha cambiado a niveles que ni siquiera puedo imaginar. La dimensión que descubrí en mi transito es una promesa de un poder mucho mayor del que puedo imaginar. Debo llevar a cabo mi promesa y completar el experimento. /.../

### 13. (Aspectos: Ninguno)

La compuerta que da paso a esta zona solo puede abrirse mediante una llave/ tarjeta de color rojo (que está escondida en la zona 10). Da paso a una gigantesca estancia sin techo, iluminada por la luz natural. En su centro hay una jaula que contiene un número de diablillos de tres por cada marine superviviente. Éstos se vuelven locos al notar la presencia de los jugadores y comenzarán a lanzar bolas de fuego por doquier. Esta sala de contención se había construido para mantener bajo custodia a algunos de los sujetos experimentales que volvían tras probar la tecnología del portal. Una especie de cuarentena a lo bestia.

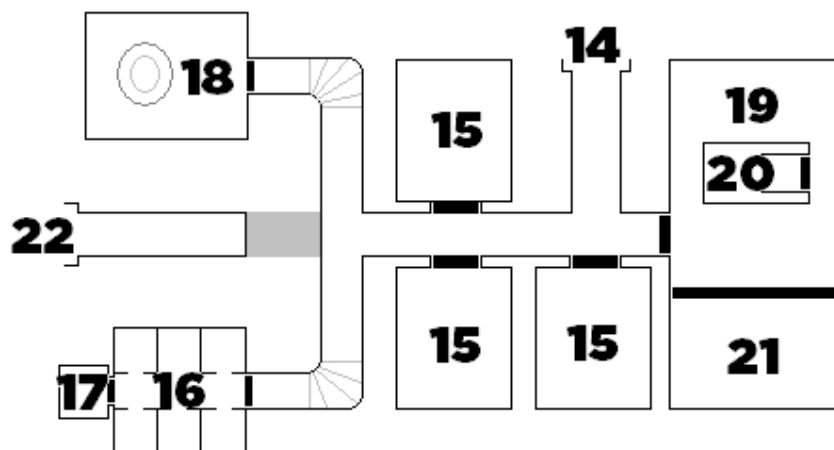
### 14. (Aspectos: Ninguno)

Una nueva pasarela que conduce al nivel 3, donde están los laboratorios.

## NIVEL 3 - LABORATORIO

### 15. (Aspectos: Ninguno)

Laboratorios destrozados en los que se llevaban a cabo diversos experimentos para la UAC. Realiza una tirada en la tabla de encuentros aleatorios para ver con qué se encuentran. Mediante una tirada de Percepción Buena (+2) pueden hallar algún objeto.



#### **4D Encuentros aleatorios**

<b>+4</b>	Un Cacodemon
<b>+3</b>	Un Alma perdida
<b>+2</b>	Un Espectro
<b>+1</b>	2 Diablillos
<b>0</b>	Nadie
<b>-1</b>	3 Zombis y un Sargento
<b>-2</b>	2 Demonios
<b>-3</b>	Un Alma perdida
<b>-4</b>	Un Cacodemon

#### **2D Equipo**

<b>+2</b>	Un Lanzacohetes
<b>+1</b>	Una Ametralladora
<b>0</b>	Dos medikits
<b>-1</b>	1 Artefacto de invulnerabilidad
<b>-2</b>	Un Rifle de plasma

## 16. (Aspectos: Ninguno)

Los habitáculos de descanso de los científicos. Todo se encuentra revuelto y patas arriba. Las estancias están vacías, aunque pasando una tirada de Percepción Normal (+1) se pueden encontrar cuatro Pociones de salud y un par de Stimpacks. Con una tirada de Percepción Grande (+3) podrán oír algunos ruidos procedentes mas allá de la pared que se encuentra al oeste, lo que genera la ventaja de invocación gratuita *“Ahí hay alguien”*. Pasando un chequeo de Investigar Bueno (+2) (usando la ventaja o no) se encuentra un panel que conduce a una habitación del pánico oculta donde parece que hay alguien escondido.

## 17. (Aspectos: Habitación secreta)

En esta habitación segura se refugiaron varios científicos cuando se desató el caos dentro de la estación. Esta sala solo puede abrirse desde dentro, una de sus medidas de seguridad, por lo que los marines deberán convencerles de sus buenas intenciones y de que no forman parte de la destrucción desatada. Con una tirada de Empatía Buena (+2) se puede descubrir que al otro lado la gente está al borde de sus nervios, pero que desean encontrar una salida a la situación, por lo que se puede crear la ventaja *“Necesitados”*, convencerles para os dejen entrar es más complejo. Será necesario superar Empatía a nivel Enorme (+4) para ganarse su confianza.

Una vez en su interior hallarán seis hombres y mujeres pertenecientes al cuerpo civil de la base. El líder del grupo es B. J. Blazkowicz, responsable del desarrollo de proyectos militares. Blazkowicz les contará cómo se sobrecargó el sistema de energía antes de que aparecieran todas esas criaturas. Que muchas de ellas son sujetos sometidos a la probatura de los portales, y que mutaron en engendros justo después de la subida de tensión. Es por ello que antes de encerrarse sabotearon el generador. Desde ese momento han estado escuchando ruidos, pero no sabían a qué se debían. Llevan esperando un grupo de rescate desde entonces.

Si le preguntan acerca del Doctor Guerard se mostrará confundido. Al doctor le expulsaron del proyecto hace un par de semanas por prácticas poco éticas, es más, desde ese momento se habían aumentado los protocolos de seguridad y eso había frenado los avances en la tecnología de tele transportación. No comprende cómo puede estar Guerard dentro de la base, salvo que se haya infiltrado.

Conocedores de que el generador debería permanecer apagado, los marines podrían pensar en volver sobre sus pasos y desconectarlo. Si eso ocurre la trampa de la **zona 11** se volverá a activar y cualquier código que intenten para pasar a la **zona 12** resultará infructuoso.

Blazkowicz les advierte del peligro que supone el portal situado en el nivel 4 y que debería ser destruido. Pero para llegar al nivel 4 han de habilitar la pasarela móvil que conduce a la **zona 22**, y sus controles están en la **zona 19**, pero él la desconoce puesto que no tenía acceso a este proyecto.

---

*Es imprescindible que destruyan ese portal. Y para ello tengo algo que puede servirles de ayuda, éste es el prototipo sobre el que he estado trabajando desde hace mucho tiempo el arma BFG 9000s.*

---

Después de entregarles el prototipo los civiles acordarán permanecer encerrados en la habitación segura hasta que los marines acaben la misión y puedan volver a por ellos para encontrar la salida.

## **18. (Aspectos: Ninguno)**

Una estancia vacía salvo por una columna retráctil que se alza hasta el techo. Con una tirada de Saber (Informática) a nivel Bueno (+2) se consigue activar el mecanismo y que baje descubriendo una tarjeta de color azul que abre la puerta de la **zona 19**. También se puede lograr con una tirada de Mecánica Enorme (+4).



## 19. (Aspectos: Barriles inflamables)

Esta sala solo puede abrirse mediante una llave/tarjeta azul que se encuentra en la **zona 18**. Si los marines no han sido capaces de encontrarla podrían intentar derribarla o forzarla median Mecánica, queda en tus manos.

La zona es gigantesca y está llena de computadoras y otros cachivaches tecnológicos que ni siquiera sois capaces de comprender. Curiosamente, y frente al caos reinante en el resto de la base, todo está en su lugar. Aquí no ha habido combate ni enfrentamiento, parece que el sello de la puerta ha mantenido la refriega fuera.

En el centro de la habitación hay una estructura rectangular que no tiene demasiado sentido. Con una tirada de Investigar Buena (+2) encontrarán una puerta secreta que requiere de Saber (Informática) Buena (+2) para abrirla. Cuando se abra la puerta a la **zona 20** también se abrirá la puerta de la **zona 21**.

Con una tirada de Percepción Enorme (+4) notarán que hay la pared del sur que conduce a la **zona 21** parece móvil, pero no tienen idea de cómo accionarla.

## 20. (Aspectos: Habitación secreta)

Dentro hallamos los controles que activan la pasarela que conduce a la zona 22. Pasarse el código de seguridad es Normal (+1) para Saber (Informática) o también se puede hacer manualmente provocando un cortocircuito mediante Mecánica Bueno (+2).

Si a estas alturas algún jugador relaciona a Kronos con el doctor Guerard dale un punto de destino por haber descubierto un secreto.

Una vez que se conecten al sistema encontrarán un nuevo mensaje que les llamará la atención al volver a referirse al infausto Kronos.

>>>>> file >>>>>>>>> 003 >>>>>>>>>

De: Kronos

/.../ Debo volver a reiniciar el portal, las dudas y miedo a lo desconocido de mis colegas no puede suponer un impedimento. Conseguir establecer un flujo continuo para fusionar esta realidad con la dimensión demoníaca en la que penetré es la única meta. Debo lograrlo a cualquier costa. /.../

## **21. (Aspectos: Habitación secreta)**

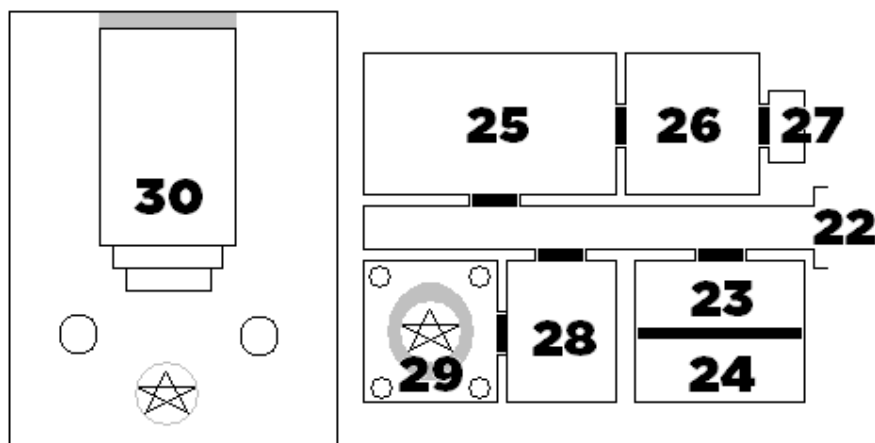
Una sala que servía para mantener bajo observación a los sujetos de prueba que traspasaron el portal. La pared móvil que separa esta zona se activa automáticamente al abrir la puerta a la **zona 20** liberando las criaturas de su interior. Cuatro Diablillos y dos Demonios salen en estampida arrasando todo lo que se encuentran en su camino.

Es esta estancia, pasando una tirada de Percepción Mediocre (0) se encuentran cuatro Armaduras de combate, dos Stimpacks, dos Armaduras espirituales, dos Ametralladoras y un Lanzacohetes.

## **22. (Aspectos: Zona radiactiva)**

La pasarela que conduce al **nivel 4** está incompleta, hay un tramo que requiere ser elevado para poder cruzarla. Los controles de la pasarela se encuentran dentro de la habitación secreta de la **zona 20**. Las profundidades que rodean la pasarela están infestadas de material radiactivo y que no aconsejan penetrar en ellas. Si los jugadores dispusieran de trajes anti radiación podrían alcanzar el otro lado superando una tirada de Atletismo Enorme (+4).

## NIVEL 4 - INFIERNO



### 23. (Aspectos: Barriles inflamables)

Aquí se encuentran los controles manuales del portal, pero han sido destrozados de tal modo que no pueden ser reparados. Su complejidad supera por mucho lo que un marine puede conseguir en esta situación. Pero el doctor Guerard - Kronos dejó una trampa preparada para acabar con la oposición que pudiera encontrar. Cuando los personajes vayan a abandonar la estancia se elevará la pared móvil que separa la zona 24. Si alguien avisa de que pretende Investigar la habitación, superando una dificultad Grande (+3) se dará cuenta del mecanismo, pero no podrá activarlo.

### 24. (Aspectos: Habitación secreta)

En esta zona se esconde un Cacodemon dejado por Kronos para detener a los personajes. Con una tirada de Percepción Normal (+1) encontrarán un par de Armaduras espirituales y dos pociones de salud.

## **25. (Aspectos: Ninguno)**

Una gran cantidad de camas puestas en línea contienen a varios Zombis, convertidos tras pasar por el portal y desarrollar diversas degeneraciones. En total hay 16 pero están atados a las camas y aunque se mueven y sacuden, parece que las correas que los apresan aguantan. La falta de ética del doctor Guerard le llevo a experimentar con las cobayas usadas en sus prácticas. Cuando se le expulsó, el resto de científicos no supieron qué hacer con los sujetos y trataron de encontrar un antídoto, pero la situación explotó antes de que tuvieran éxito. Los zombis parecen adormilados y no deberían suponer un peligro para los jugadores, salvo como un efecto de tensión. Pero si comienzan a matarlos puede que alguno se libere y se les eché encima.

En la pared oriental hay una compuerta bloqueada. Se requiere de una tirada de Saber (Informática) a nivel Bueno (+2) para abrirla. También se puede intentar una tirada de Mecánica Grande (+3) pero el ruido enervará a los zombis.

## **26. (Aspectos: Ninguno)**

En esta sala se encuentra la tarjeta amarilla que abre la puerta a la zona 28. Con una tirada de Investigación Grande (+3) encontrarán un mecanismo secreto que una vez activado da paso a la zona 27.

## **27. (Aspectos: Habitación secreta)**

Pequeña estancia que contiene una esfera brillante que levita sobre el suelo. Parece que en su interior hay rostros que se forman y desaparecen con igual velocidad. El primero que la toque eliminará todo el estrés físico y las consecuencias recibidas. Se trata de una Esfera del alma y solo tiene un uso. Después de que sea tocada por un personaje desaparecerá.

## **28. (Aspectos: Ninguno)**

Sala de observación del portal. Es necesaria la llave/tarjeta amarilla que se encuentra en la **zona 26**. Los marines se encontrarán frente a una pantalla de cristal reforzado que da la vista de la **zona 29**.

## **29. (Aspectos: Zona radioactiva)**

La habitación contiene cuatro columnas en sus esquinas, que rodean un extraño pentagrama cincelado sobre una plataforma de color rojo fuego. Alrededor de la estrella de cinco puntas se advierte una piscina de material radiactivo. Una sustancia de color amarillo que resplandece y hierve con latente maldad. Para tocar la plataforma hay que realizar con éxito una tirada de Atletismo a nivel Bueno (+1), con riesgo de que en el salto se caiga en la sustancia dañina. Una vez que se pone el pie en el pentagrama, el personaje se traslada directamente a la **zona 30**.

## **30. (Aspectos: Ninguno)**

Los marines irán apareciendo en una gigantesca estancia al aire libre donde encontrarán una escalera que conduce a un piso superior, al final del cual hallarán a un desquiciado doctor Guerard. Está bailando bajo un enorme medio arco de metal, construido siguiendo una física imposible y en cuya superficie resplandecen runas y signos sacados de una pesadilla. El metal que lo compone parece emitir un chillido agudo que destroza los tímpanos hasta que dos gigantescas figuras lo atraviesan. No parecen humanas aunque caminan sobre dos piernas. Si es que tienen piernas. Los dos Barones del infierno han aparecido en esta realidad y protegerán el portal hasta que la última de las criaturas de su interior lo hayan traspasado. Kronos se muestra tal y como es, quitándose la bata que le cubría se descubre los estragos que la influencia infernal han causado en su organismo. Ya no es un hombre.

---

*Jajaja, lo hice. Dije que lo lograría. Este portal se mantendrá abierto hasta que nuestras dos dimensiones se hayan fusionado. Solo hay que esperar un poco más y el intercambio de materia será permanente. Y entonces yo reinaré. Mi poder no será cuestionado y todos deberán arrodillarse ante mí.*

---

Los Barones del infierno se miran y comienzan a reírse. Kronos parece no comprender qué ocurre hasta que uno de ellos lo volatiliza con una bola de energía. Las dos bestias siguen riéndose mientras una horda de seres inconcebibles parece sacudirse al otro lado del portal. Los marines no deben permitir que se mantenga abierto más tiempo.

Una vez acaben con la amenaza de los dos seres deberán destruir el portal. Ésto se puede lograr de diversas maneras. Con una tirada Buena (+2) de Saber (Informática) se puede sobrecargar el flujo de energía y provocar su autodestrucción. También se puede atacarlo con armamento, pero en ambos casos la explosión será tan grande que podrá dañar a los marines por lo que solo tendrán una oportunidad para escapar de vuelta por el pentagrama. Sin embargo una tirada de Mecánica Grande (+3) puede desconectar diversos componentes y dejar sin funcionamiento el artefacto.

## **MÁS AVENTURAS**

Si los marines consiguen desconectar o destruir el portal han conseguido acabar con éxito con esta misión. Pero eso no significa el final. En este libreto hay suficiente información como para construir tus propias aventuras, y espero que lo hagas y te lo pases tan bien como yo al escribirlo. Sigán jugando!!